

## Descrinfo

Dernière partie d'une série de quatre sur Dark Souls et ses analyses mythologiques.

Playlist des vidéos de la série ici :  
[https://youtube.com/playlist?list=PLm4E54hXF3TOLj83jm1SQH-z4w8jBe\\_Z](https://youtube.com/playlist?list=PLm4E54hXF3TOLj83jm1SQH-z4w8jBe_Z)

### VIDÉOS CITÉES

Wisecrack [https://www.youtube.com/watch?v=LueVmefY\\_Kg](https://www.youtube.com/watch?v=LueVmefY_Kg)

Vaatividya Dark Souls Lore ► Translations From the Abyss  
<https://www.youtube.com/watch?v=AdqSUTdnGsk>

Souls Porpoise: How Dark Souls Presents the Hero's Journey  
<https://www.youtube.com/watch?v=VCvfgxDzGhA>

OTH: How Bloodborne Transforms the Myth [https://www.youtube.com/watch?v=gIP-gH\\_n3](https://www.youtube.com/watch?v=gIP-gH_n3)  
Max Derrat

The Hidden Secrets of Dark Souls - The World Soul  
[https://www.youtube.com/watch?v=zlv\\_o9PsCbl](https://www.youtube.com/watch?v=zlv_o9PsCbl) (6 nov 2020)

The Hidden Secrets of Dark Souls - The Creation Myth  
<https://www.youtube.com/watch?v=bIJ7jOZWAMI> (23 nov)

+ une autre qui parle de gnosticisme

Sur le voyage du héros et les théories de Joseph Campbell, une série de critiques courtes mais facilement applicables quand on commence à le lire reste cet article de Robert Segal :  
<https://www.religion-online.org/article/the-romantic-appeal-of-joseph-campbell/>

Sur l'interprétation alchimique des monuments

Henri Sauval, Histoire et recherches des antiquités de la ville de Paris, t. III, liv. 14  
<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k1040565b/f66.image.double>

Victor Hugo, Notre-Dame-de-Paris, livre V chap. 1 "Abbas Beati Martini"  
[https://fr.wikisource.org/wiki/Notre-Dame\\_de\\_Paris/Livre\\_cinqui%C3%A8me](https://fr.wikisource.org/wiki/Notre-Dame_de_Paris/Livre_cinqui%C3%A8me)

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Portail\\_du\\_Jugement\\_dernier#%C3%89brasement](https://fr.wikipedia.org/wiki/Portail_du_Jugement_dernier#%C3%89brasement)

## Texte de la vidéo

Ah -- Déjà la dernière partie !

Cette fois ci on va discuter de vidéos en anglais notamment certaines qui essaient d'analyser Dark Souls à la lumière du symbolisme alchimique ou hermétique et c'est une tendance qu'on a : des gens qui essaient de tout réduire à ce genre de symbolisme là ça existe pas mal.

Et donc même si là on est dans le domaine de la fiction il faut reconnaître qu'il y a des parallèles assez clair avec certaines autres approches qu'on a déjà abordé dans C'est pas Sourcé, qu'on a critiqué par ici je pense que vous les verrez par vous-même.

Et donc on va faire ça tout de suite juste après ce faux raccord.

Hop un faux raccords de plus avec cette bibliothèque je suis dans l'humeur de rangement donc...

Donc ici je voulais revenir sur encore quelques vidéos mais qui étaient en anglais en fait.

Je trouve toujours un peu malpoli de répondre dans une autre langue que la langue de base de la vidéo parce que forcément le créateur original il va pas forcément pouvoir vous répondre, quoi.

Il ya quelques vidéos qui sont un peu hors concours je veux pas vraiment en parler parce qu'elles sont plutôt faite par des chaînes qui sont très axées mythologie et du coup pas forcément— ils ont l'air de assez bien connaître le sujet déjà il y en a une Dark Souls et mythe indo-européen alors là c'est déjà une comparaison assez basique donc que quel type de dieu correspond à quelle figure du panthéon de Dark Souls il ya les comparaisons avec Gwyn, c'est une racine galloise et c'est assez standard mais aussi les indo-européens c'est un petit peu tendancieux donc je m'investis pas trop c'est un peu comme les chaînes de forgeron à chaque fois je trouve une nouvelle chaîne de forge j'essaie de pas trop m'attacher parce que sinon au bout quelques vidéos il met à forger des croix gammées puis-je me dire ah non merde encore un. Après je veux rien insinuer sur cette chaîne et puis en général au niveau indo-européiste les celtisants c'est pas les pires mais voilà on va pas forcément creusé plus que ça.

Mais donc j'ai pas grand chose de plus à dire là dessus on va se pencher sur d'autres vidéos histoire d'être un peu méchant avec des gamers à la place.

Il y a une vidéo dont je veux parler, alors ça parle pas de mythologie et tout le monde l'a trouvée stupide donc c'est pas forcément un très bon exemple mais je pense que ça reste un des meilleurs exemples que j'ai vu de comment un système d'analyse peut vous faire passer à côté du sens d'une œuvre.

C'est une vidéo de Wisecrack Philosophy qui maintenant s'appelle juste Wisecrack, je crois que leur concept c'est un petit peu ils prennent de la pop culture il essaient de trouver des trucs intellos là-dedans genre "ouh regardez des concepts philosophiques dans votre cinéma ouh".

En l'occurrence ils ont fait une analyse freudienne de Dark Souls II mais qui était peut-être un petit peu trop freudienne ils ont poussé le bouton un petit peu trop loin.

C'est une caricature donc tous les ennemis que vous rencontrez en fait c'est des pères castrateurs ah oui c'est le père qui vous castré et vous voulez le tuer ah-ha vous voulez tuer le père comme Freud il a dit.

Et puis à la fin du jeu vous arrivez dans le kiln de la première flamme, donc le foyer où le fourneau de la première flamme qui ressemble effectivement à une espèce de fourneaux de terre un qui ressemble à un four un de ces fours en terre assez standard pour faire du pain et pis il dit ben dans beaucoup de cultures le four c'est une métaphore assez évidente pour l'utérus pour le processus qui se passe dans dans l'utérus de la formation du fœtus et même en anglais encore aujourd'hui le fait de dire avoir un petit pain au four ça peut être une métaphore pour parler de la grossesse.

Et donc oui effectivement mais cette comparaison là ils disent du coup bas à la fin du jeu vous voulez revenir dans l'utérus de votre mère c'est le retour à l'utérus de votre mère que dans Freud a si bien parlé.

Bien sûr comme beaucoup d'analyses freudiennes un petit peu trop orthodoxes peut-être, ça prend l'idée de base de freud qui l'a probablement un fond de vérité qui est que les interactions primordiales qu'on a avec nos parents sont le prototype des autres interactions qu'on va voir dans le monde, elles façonnent la façon dont va interagir avec le monde parce que forcément c'est les deux personnes avec qui on interagit en premier.

Bon il doit y avoir une part de vrai là dedans et ça se met peut-être mieux en évidence dans des cas un peu pathologique.

Mais dans cette interprétation littéraire un petit peu littéral peut-être que ça prend un peu trop de raccourcis genre ah oui vous vous battez avec une épée donc c'est un symbole phallique.

Oui enfin ok mais les épées ça existe quand même. Et tout adversaire toute adversité tout combat devient une tentative de tuer le père, bon ça dilue un petit peu le concept quand même.

Et je veux dire l'analogie du four ou de la caverne comme un utérus c'est une analyse qui peut être faite mais comme le disait d'ailleurs Jung à propos du mythe de la caverne — il disait oui le mythe de la caverne peut-être qu'il y a une image d'accouchement vous sortez d'une caverne pour aller dans le monde réel donc peut-être que ça reprend un peu une image d'accouchement mais on peut pas le réduire à ça.

Platon essaye de nous transmettre un message sur la nature de la connaissance sur la nature du monde et on est obligé de se confronter à ce qu'il essaye de nous transmettre même si en sous-main on peut effectivement voir ah oui y a une image de naissance ou de renaissance.

Mais donc le fait d'interpréter le four comme un utérus il y a des bases dans le folklore on pourrait faire des comparaisons ça pourrait être une lecture possible de voir cette petite caverne-cavité comme une espèce d'utérus qui pourrait être vu comme un espace chaud, maternel, chaleureux, accueillant, mais là je crois que c'est pas vraiment le cas et quand vous regardez la cinématique de fin de Dark Souls II, cette imagerie donc une caverne de pierres et il y a une porte de pierre qui se ferme sur vous et vous voyez la lumière être bloqué par la porte à mesure qu'elles se ferme sur vous quand vous vous asseyez sur votre trône.

Ca, ça m'évoque pas vraiment un utérus chaleureux ça m'évoque une tombe.

Et je crois que dans notre culture dans notre imagerie c'est l'image numéro un que ça va vous évoquer.

Et c'est le message de fin de Dark Souls II : bien joué vous avez battu le boss et vous pouvez vous asseoir sur son trône mais vous n'avez rien gagné c'est un trône qui est dans une tombe, vous êtes enfermé et vous pouvez rien faire avec ce pouvoir vous n'êtes pas beaucoup plus avancé que Vendrick qui est enfermé à côté de sa tombe dans des catacombes.

Donc c'est un bon exemple de comment vous pouvez prendre un jeu de comme Dark Souls II qui parle beaucoup de morts, de déliquescence, de l'oubli de la vanité de — la vanité du pouvoir et en fait avec un petit peu de vernis freudien vous pouvez juste dire "ouais en fait non c'est une bonne fin ça se finit bien vous finissez dans un utérus et ça c'est vraiment bingo quoi".

Et donc vous passez en fait à côté du message du truc.

Alors après le lore de Dark Souls il est pas évident vous devez le ramasser sur des descriptions d'objets des bouts de dialogue essayez de buter tous les personnages pour voir ce qu'ils ont dans leurs poches et pis peut-être essayer d'avoir un petit peu plus d'informations.

Et comme les gens n'ont pas forcément envie de faire ça et de se faire dix parties pour accumuler tout cela par eux-mêmes la plupart des gens comme moi ils lisent des wikis qui compilent ces informations ou bien ils regardent des vidéos qui en parlent typiquement celle de VaatiVidya.

Et puis al 236 dans sa vidéo il justement que c'est des wikis et des youtubeurs français qui lui ont permis de mieux saisir l'histoire.

Je pense pas que c'est une expérience rare et je pense même que effectivement c'est parce qu'il ya une communauté sur internet qui fait ça ensemble qui compile ces informations que ce type de narration, en tout cas poussée à ce point, est possible.

Sans ça je pense que ce serait effectivement un gros problème et ce serait beaucoup plus niche et je pense que c'est pas une mauvaise chose que ça participe à l'expérience.

Et je voulais parler du coup justement de VaatiVidya, un vidéaste anglais récemment il avait fait une vidéo sur les Primordial Serpents, les serpents primordiaux Kaathe et Frampt de Dark Souls 1. C'est une série vidéo en fait il se penche sur le texte japonais original et il essaie de voir comment la traduction a peut être influencé notre interprétation ce que je trouve intéressant en soi en fait comment comment ces traductions vont peut-être changer la lecture qu'on va en faire.

Et il dit qu'une meilleure traduction que Primordial Serpent ça pourrait être "World Serpent", les serpents du monde où les serpents mondiaux les serpents monde.ça l'amène à faire une comparaison avec Jormungandr, le serpent monde, le serpent qui entoure le monde dans la mythologie nordique... et vous savez ce que je pense des comparaisons !

Et Donc les serpents c'est comme l'ouoboros, qui est un symbole de l'infinité l'univers de la vie, de la renaissance

ça cadre bien avec les Serpents Primordiaux qui sont concernés avec le cycle du monde, le perpétuer plus longtemps, ou au contraire démarrer un nouvel âge

Mais on ne peut s'empêcher de remarquer qu'un symbolisme aussi large cadrerait tout autant avec... beaucoup d'histoires et beaucoup d'éléments de cette histoire.

Jormungandr est opposé à Thor, dieu du tonnerre, or tout comme Thor la foudre est une des armes de Gwyn, dont Kaathe essaie de renverser l'empire pour amener l'âge sombre

there's this great parallel with Norse mythology once again; Jörmungandr and Thor, Kaathe and Gwyn, in both stories, both of them fall to one another at the end of the world. Both stories are identical in that way, which is maybe more than mere coincidence?

Mais si Gwyn est effectivement un cas assez clair de dieu de la foudre, qui fait penser à Zeus, à Thor, au dieu Balte Perkunas ou au Perun slave, par exemple. Mais Gwyn ne tue pas Kaathe, et Kaathe ne tue pas Gwyn non plus, puisque Gwyn est tué par le joueur quoiqu'il arrive

(enfin techniquement est-ce qu'il était déjà mort, ou enfin—)

qu'il choisisse de perpétuer la flamme suivant les indication de Frampt

ou de la laisser s'éteindre suivant celle de Kaathe ça change pas grand-chose de ce côté-là.

Et puis ça omet complètement Frampt, qui est un serpent qui soutient Gwyn, donc cette dualité, cette opposition entre les deux serpents c'est une part plus importante de leur symbolisme pour moi. Je dirais même que c'est là que la dimension de l'ouoboros serait plus importante, pas tant dans le cycle cosmique éternel du cosmos qu'on entend souvent, mais plutôt dans le fait que c'est l'alliance d'un principe destructeur et créateur, ou en tout cas de deux principes, le fixé et le volatile ou le soleil et la lune. En tout cas deux principes opposés et ça ça rend mieux le rapport entre Kaathe et Frampte.

L'ouoboros on a tendance à en faire un symbole universel un petit peu de travers parce que oui c'est un symbole ancien qui a notamment existé en Egypte, là il symbolisait surtout la limite du cosmos apparemment, il est passé en grèce et dans l'alchimie grecque, et à partir de là dans la symbolique alchimique européenne plus récente, c'est un cas de diffusion assez standard en fait. L'idée de cycle éternel ça fait certainement partie des trucs qu'on attribue à l'ouoboros, ou l'idée en tout cas de répétition, que l'alchimie va devoir répéter plusieurs cycles, qu'on retrouve par exemple dans l'image de Sisyphe

qui peut être utilisée dans ces images hermétiques.

Mais en alchimie y'a un sens plus matériel

que ça qui colle mieux, l'idée de l'unité du tout, "tout en un"

"tout en un" comme c'est noté dans cette illustration

byzantine l'Ouroboros serait une image de ce processus.

Ce genre d'image en général les enfants il les trouvent marrantes parce qu'ils disent ah bah en fait si le serpent il se mange, il va disparaître il va réussir à se manger lui-même il va disparaître il y a une espèce de côté un peu paradoxal comme ça mais en fait une des choses que cette image peut impliquer c'est que le serpent va réussir à se manger lui-même complètement à ce digérer complètement il va s'assimiler complètement et donc se réduire à son principe le plus élémentaire se digérer.

Et ce principe le plus élémentaire de la matière de l'esprit etc. quelque part c'est ce que recherche l'alchimie.

Je suis sûr qu'on va voir des commentaires d'alchimistes énervés mais bon en même temps j'ai un petit peu calculé pour ça faut dire.

Je voulais vérifier un truc et puis je tombe sur attendez... "Un Ouroboros est intégré dans la boucle d'oreille traditionnelle portée par les hommes du canton d'Appenzell en Suisse boucle d'apparat à laquelle est accroché une petite cuillère à crème (Schüefli)"

Ah bah ouais c'est un serpent en fait...

Ah bah du coup j'ai rien dit c'est bien un symbole universel c'est juste qu'il va falloir réécrire tous les traités d'alchimie pour rajouter les cuillères à crème sur les ouroboros.

Mais aussi il y a un motif là dedans qui m'intéresse parce qu'il a l'air \*relativement\* moderne mais je me demande justement comment il a été élaboré comment il est arrivé sur la scène — c'est celui des dragons primordiaux.

Justement c'est-à-dire qu'à peu près en même temps que Dark Souls y a Skyrim qui est sorti et qui met vraiment en évidence cette espèce de mythologie des dragons primordiaux un peu éternels, inchangés, qui sont liés au temps, tout le truc avec Akatosh.

Alors je crois que ça faisait déjà partie de la mythologie des Elder Scrolls mais bon clairement là ça a pris le devant de la scène.

Et je me demande dans quelle mesure ce motif c'est une espèce de reconstruction moderne, dans quelle mesure c'est influencé par exemple par les dinosaures, bêtement le fait que les dinosaures ce soit des gros monstres reptiliens qui fassent partie de notre préhistoire. Comment ça a influencé le fait que dans les mondes de fantasy les dragons deviennent ce truc primordial et ancien ?

Il y a ces idées beaucoup plus vieilles que les dragons sont anciens que ouais avant il y avait des dragons mais on les a pratiquement tous tués il n'en reste plus beaucoup.

C'est un motif assez courant mais c'est pas exactement la même chose que d'avoir les dragons qui sont primordiaux qui sont un des premiers trucs qui ont été créés ou qui sont liées à la trame du temps etc.

Donc voilà je me pose la question de comment ce motif moderne en est venu à exister. Bon, la lumière ces temps... ci tant pis.

Comme je les ai dit je pense que certaines de ces analyses c'est dû à une certaine timidité on a de la peine à expliquer pourquoi une œuvre est bien on n'arrive pas vraiment à le mettre sur la table donc la mythologie ça peut être le joker qu'on invoque comme ça on n'a pas vraiment besoin de le défendre que je veux dire c'est les mythes éternels qui résonnent avec notre psyché depuis des siècles et c'est pour ça que cette histoire nous attire.

Un des meilleurs exemples c'est le Monomythe, le Voyage du Héros, la théorie de Joseph Campbell sur le fait que le Voyage du Héros serait composé de certaines étapes et cetera.

C'est pas la seule théorie du genre mais c'est probablement celle qui a eu le plus de succès récemment.

Vous avez par exemple Sole Porpoise qui nous explique que Dark Souls c'est le voyage du héros et faut dire après 50 ans où des gens proposent le Voyage du Héros comme modèle c'est pas vraiment étonnant que les gens le suivent comme modèle.

Je veux dire, y a des manuels d'écriture qui le proposent, les gens qui font des études de cinéma ou qui s'orientent vers l'écriture de scénarios en entendent généralement parler donc il ya aussi des gens qui se conforment volontairement à ce modèle maintenant donc c'est pas— c'est pas si étonnant que ça.

Mais même quand on prend Bloodborne alors là on va pas dire non non ça suit pas le voyage du héros, non, on va dire "ça subvertit" le voyage du Héros, là c'est une subversion c'est pas que il y a plusieurs types d'histoires qui sont possibles dont c'est la même histoire mais c'est juste que là elle est un petit peu... subvertie.

Ca c'est quelque chose qu'on doit notamment à Star Wars. Le succès de Star Wars a pris tout le monde de court, même les gens qui bossent dessus ils n'ont pas complètement compris pourquoi c'est devenu basiquement le plus gros phénomène culturel de toute l'histoire du cinéma. Ils ont pas vraiment compris.

Et donc quand George Lucas a dit qu'à telle révision du script il s'était inspiré du bouquin de Campbell, le Monomythe tout ça, on s'est jeté dessus parce qu'elle nous donner une espèce d'alibi, la mythologie qui résonnait au plus profond de notre âme avec les symboles éternels de l'humanité.

On a juste été complètement subjugués par ce mythe fondamental du héros qui se barre qui fait des trucs et puis qui revient.

Et après ça tout le monde voulait écrire le prochain Star Wars donc forcément tout le monde s'est mis à s'aligner sur le Monomythe.

Et pour vous montrer à quel point Star Wars est important dans ce développement regardez la vidéo de Sole Porpoise sur Bloodborne, dans les étapes du Monomythe qu'on liste il ya la Bra Scene, la scène de bar, la scène de bistrot, la scène de taverne quoi genre maintenant la Cantina, la scène de bar, ça fait partie des mythes primordiaux originel de l'humanité y en a forcément dans toutes les épopées.

Allez, 1 million de vues, on s'en fout.

Techniquement dans l'épopée de Gilgamesh en tout cas dans la version en vieux babyloniens vous avez la scène avec Siduri qui fait tout son discours dans la taverne au bout du monde.

Dans la version standard elle n'ouvre pas la porte de la taverne mais du coup techniquement vous avez une scène de Bar dans le mythe primordial de [rire]

Faut vraiment qu'on fasse cette vidéo sur le Monomythe, ça fait des années qu'on bosse dessus ça fait des années qu'on l'a annoncé mais j'ai envie que ce soit un peu plus que "Le Monomythe debunked" ou "Le Monomythe est stupide".

J'aimerais que ce soit vraiment un tremplin pour les gens qui s'intéressent à la mythologie et que ça leur apporte vraiment quelque chose, pas que ce soit juste pour dire que monde a tort et nous on est plus intelligent.

C'est comme cette autre vidéo qui dit que c'est comme le voyage du héros qui est un peu comme l'éternel retour de Eliade qui est un peu comme l'éternel retour de Nietzsche et d'ailleurs Nietzsche a dit dieu est mort or dans Dark Souls tu tues des dieux, coïncidence ? Je sais que ce genre de superficialité c'est normal quand on invoque Nietzsche aujourd'hui, je veux dire j'ai aussi lu tout Nietzsche quand j'avais 15 ans parce que ça me faisait me sentir intelligent, je comprends.

Mais je comprends pas ce que les gens tirent de cette soupe, genre je pense que ça demande que tu connaisses pas vraiment les idées impliquées pour que ça ait l'air profond, et donc que même si l'idée c'est d'utiliser ça comme un fil rouge pour introduire à ces concepts je vois pas ce que ça apporte.

Ah dans Dark Souls y'a des trucs qui se répètent, y'a des cycles donc c'est comme l'éternel retour. L'auteur cite Eliade correctement, disant que l'homme primitif par ses rituels et ses mythes peut se connecter à l'éternel en imitant les actions des êtres surnaturels et donc ne pas se confronter à l'histoire, tout ce qui lui arrive peut être digéré par ce canevas mythique, et donc l'éternel retour c'est cette fuite, cette réactivation de ces modèles mythiques pour ne pas affronter le fait que le temps passe. Faut dire Eliade le voit quand même un peu comme quelque chose de positif on peut se connecter à l'éternel, ça donne du sens au monde, depuis qu'on s'en est débarrassés on est un petit peu déprimé.

Et donc c'est quoi le sous-entendu ? Que quand dans Dark Souls les événements se répètent euh c'est comme quand on célèbre Noël, parce que on suit le cycle du voyage du héros... Et donc quoi ça voudrait dire que c'est bien de lier la flamme parce que c'est un rituel qui se répète, et c'est l'éternel retour du voyage du héros ?

La commémoration d'événements mythiques pour digérer nos expériences c'est pas la même chose que des événements qui se répètent vraiment et qui sont présentés comme négatifs mais comme ça parle de répétition on tire un trait entre les deux et ça a l'air très profond.

L'idée de l'éternel retour c'est d'essayer par le rituel d'échapper à l'histoire de se réfugier dans un truc mythique pour ne pas affronter le fait que le monde change et les catastrophes qui nous tombent dessus.

Et la peur du changement on la trouve typiquement Gwyn qui a peur que l'âge de feu prenne fin et qui refuse de l'accepter mais c'est pas du tout présenter positivement et le but de Dark Souls c'est pas justement d'échapper à l'histoire au contraire c'est l'histoire d'un monde qui est piégé dans un cycle de recommencement et qui arrive pas en sortir est le but c'est de briser ce cycle de répétition et de passer à autre chose même si c'est glauque même si c'est sinistre, même si c'est un âge des ténèbres où on sait pas exactement ce que ça va donner au moins changer un peu le statu quo et passer à autre chose.

Je voulais aussi mentionner ces vidéos récentes de Max Derrat alors lui je crois il parle français donc si ça se trouve il va même pouvoir regarder ces vidéos.

Fonc pour lui si la série a autant de fans dévoués à décortiquer le lore c'est parce que — surprise — le lore est un enchevêtrement des mythes archétypaux primordiaux de l'humanité. Lui il les lit dans une optique très alchimique un peu d'hermétisme comme ça dans cette interprétation des symboles et donc pour Bloodborne il avait parlé de la pierre philosophale et dans Dark Souls, il va parler de la World Soul, de l'âme du monde en hermétisme. Les serpents primordiaux c'est comme l'ouroboros et puis les ténèbres dans dark souls c'est comme la prima materia et l'œuvre au noir en alchimie et du coup l'âme c'est comme le soufre— enfin vous connaissez la chanson.

Dans une deuxième vidéo il mentionne qu'il a reçu des commentaires critiques parce que les ténèbres ne sont pas primordiales dans le monde de Dark Souls justement elles sont créées par la disparité de la flamme elles ne sont pas une matière originelle mais quelque chose qui existe par contraste avec l'apparition de la lumière en même temps.

L'élément Dark l'élément des ténèbres dans la série a un rôle très important mais il est développé par la série elle-même.

Projeter de l'alchimie dessus pour moi c'est une espèce de tour de passe-passe où vous faites à moitié l'analyse que le jeu lui même faisait et vous prétendez que c'est seulement vos arcanes alchimiques qui vous ont permis de le faire.

Et puis bien sûr ça amène à tous passer dans un moule à gaufres — typiquement ils mentionne le corps, l'âme et l'esprit qui correspondent au sel, au soufre et au mercure en alchimie et au Père, au Fils et au Saint-Esprit, et le mercure le dieu Mercure il a un caducée est le caducée il a deux serpents bingo.

Donc le genre de sauts périlleux habituels.

Et puis dans Bloodorne il essaient d'élever leurs âmes pour devenir des dieux donc si c'est pas de la preuve que c'est de l'alchimie quand même.

Mais encore une fois c'est pas l'alchimie qui vous révèle ça c'est juste moi je sais pas de faire attention à ce qui se passe dans le jeu.

Et je dirais d'ailleurs que contrairement à cette vision avec trois membres dont quelques corps âme esprit une espèce de tripartition le monde Dark Souls il est beaucoup plus binaire vous avez beaucoup plus de dualité et c'est logique parce qu'elle est fondée sur des oppositions binaires très tranché la lumière/les ténèbres la vie/la mort l'âme/le corps enfin c'est pas complètement dualiste et tout mais dans cette lecture là je vois pas vraiment ce qu'elle apporte.

Côté symbolique du serpent il nous mentionne que les gnostiques naassènes ont un dieu serpent Naas, qui est évidemment relié à nahas en hébreu, et là il dit que c'est proche "étymologiquement" des noms de Kaathe et Frampt. Et il dit que leur dieu animait tout l'univers ce qui est comme Kaath, Nahas et Kaathe je suppose. Mais pas vraiment, ils ont clairement un pouvoir assez limité qui se limite basiquement à leur discours et à vous transporter.

Comme je l'ai dit le vrai inspirateur de ces serpents qui vous incitent à faire le bien ou le mal, c'est le serpent de la Genèse, le serpent tentateur, mais la Genèse c'est pas assez profond alors il faut prendre une citation de Jung qui en fait un truc alchimique et dire hé regardez y'a des serpents alchimiques dans la Genèse, enfin y'a surtout un serpent.

Je vous renvoie encore à nos vidéos sur le serpent de la Genèse et sur la comparaison en histoire des religion, qui développent ce genre de questions je vais pas juste répéter.

Dans sa vidéo sur le mythe de création il regarde plutôt du côté mythologie et il dit ouais c'est en rapport avec la mythologie sumérienne, hindoue et grecque, et en fait il vous a bien, à la fin il revient juste sur le fait que Gwyn qui tue des dragons avec sa foudre, oui c'est d'inspiration mythique, vous avez Indra qui tue Vrtra, vous avez Zeus contre Typhon, qui a un côté serpent, l'Enuma Elish avec Marduk qui tue Tiamat, et qui se sert de son corps pour construire le monde, bref, le Mythe du combat, oui c'est un très vieux mythe. Oh il cite même notre vieil ami, mitch. Mais en pratique il et continue juste à parler d'hermétisme et d'alchimie.

Les gamers sont encore plus pinailleurs que moi donc il a forcément reçu certaines critiques, oui avant la flamme il y avait le monde gris, la brume, les grands arbres, un monde stagnant, et donc les ténèbres ne peuvent pas être complètement primordiales. D'ailleurs beaucoup de mythologues adorent parler du chaos primordial, mais c'est pas forcément désordonné, ou conflictuel, justement pas un état d'indifférenciation de stagnation, où tout reste toujours pareil avant la création, ça peut aussi être le cas. Les serpents sont décrits comme des dragons mal formés, donc il dit que peut-être les serpents sont plus anciens, ce qui à mon avis est contredit par le jeu mais bon c'est clairement influencé par la traduction "serpent primordial" qui apparemment est pas si fidèle, et il dit que Gwyn avait un oncle qui s'appelle Allfather Lloyd,



allfather c'est clairement une référence à Odin pour le coup, mais vous avez des items qui disent que c'est un titre autoproclamé, un imposteur. Il remarque avec raison que Gwyn signifie le blanc, le clair le beau que Lloyd signifie gris ou brun, tous deux des noms d'origine galloise, et que Lloyd, gris renverrait en fait au statut du monde primordial, gris indifférencié avec Gwyn qui marque du coup la disparité, c'est une bonne interprétation, qui fait usage de à quoi ces noms font référence dans notre monde, et il spéculé que Lloyd pourrait juste être un ancêtre inventé par Gwyn, une manière de représenter le monde d'avant. Là je pense que c'est une bonne analyse, Gwyn marque un monde en noir et blanc, donc avant ça c'était indifférencié son ancêtre présumé s'appelle "gris".

-- mais il enchaîne immédiatement pour dire ah Allfather Lloyd c'est un ouroboros de la prima materia de l'âme du monde. Qu'est-ce que ça apporte ?

La sorcière d'Isalith est liée à la vie et aussi au chaos et le chaos c'est un autre nom pour la prima materia qui est l'âme du monde -- est-ce qu'il y a un seul personnage qui est pas la prima materia. Je remarque une espèce de tendance dans son analyse.

Il compare le mythe de création de Dark Souls à la Genèse avec la séparation de la lumière et des ténèbres, de la terre et du ciel, de la terre et de la mer, mais pour expliquer les opposés vie/mort et lumière/ténèbres il dit ah c'est comme les quatre éléments et du coup il cite le corpus hermeticum, et comment il explique la création des éléments et que chaque dieu a amené à la création ce qu'il pouvait, donc ce serait comme Nito, la Sorcière d'Isalith et Gwyn participent à créer le monde, qui se rendent maîtres d'un domaine particulier, mais là on parle de dieux qui sont présents dès la création du monde, alors qu'un des aspects les plus intéressants de Dark Souls, c'est justement que les dieux n'ont pas existé de toute éternité, ils sont des créatures humanoïdes qui vivaient sous terre et qui ont réussi les premiers à mettre la main sur les âmes de seigneur ils ont accédé à ce statut. Et un autre truc très intéressant c'est justement les infos contradictoire sur le monde, les mythes concurrents, les différentes églises qui essaient de l'interpréter différemment.

Et je crois que c'est plus proche de la fonction qu'a vraiment rempli la mythologie. Pour nous la mythologie c'est souvent des récits fixes, canoniques dont on peut remplir notre bibliothèque, et on peut les voir comme de la sagesse éternelle et primordiale

Mais en action quand ces mythes ont été vivants, très souvent leur vraie force c'est la capacité à se réinventer, à donner une structure qui allait pouvoir incorporer de nouvelles choses pour les expliquer. Comme dit Lévi-Strauss on adapte le mythe en croyant le répéter il s'adapte tellement bien qu'on se rend même pas compte qu'on l'a fait changer de sens.

L'alchimie vous pouvez l'appliquer à tout, et d'ailleurs c'est fait pour ça, c'est le but d'avoir un système symbolique que vous pouvez appliquer à pratiquement n'importe quoi et lui donner la profondeur nécessaire à votre transformation spirituelle. Et même si c'est pas le cas ici y'a des alchimistes modernes qui prétendent que c'est la base de toutes les religions et de tout le symbolisme du monde. Mais pour faire ces analyses il faut déjà connaître tous ces concepts. Si vous identifiez le mercure et le soufre, le fixe et le volatil, le solva et le coagulant, c'est que vous connaissez déjà tous ces concepts. C'est la meilleure manière de se confronter à une œuvre puissante, et de rien en retirer parce que vous la passez juste au hachoir jusqu'à ce que ça ressemble à l'alchimie que vous connaissez déjà. Avec cette optique vous pouvez lire des milliers de mythes profonds et anciens vous confronter à toute la sagesse du monde et ne rien en retirer parce que vous connaissiez déjà tout ça.

C'est pas un phénomène nouveau, on trouvait déjà cette tendance au XVIIIe siècle, et j'ai un peu peur que les alchimistes aient toujours été comme ça.

En 1724, Henri Sauval parle de ce tourisme alchimique, où des "hermétiques qui cherchent partout la Pierre Philosophale sans la pouvoir trouver", viennent à Paris sur les traces de Nicolas Flamel et décryptent tout ce qu'ils trouvent comme si c'était des symboles alchimiques.

Donc le prophète Job doit représenter la pierre philosophale. Le sacrifice d'Abraham doit représenter le soleil le feu et l'artisan, les parties de la pierre philosophales. Etc. etc. vous voyez l'idée. Ils "ont tant médité sur quelques portaux de nos Eglises, qu'à la fin ils y ont trouvé ce qu'ils prétendent. [...]"

Ca c'est parce qu'ils imaginent que le portail de Notre-Dame a été construit par un alchimiste, Guillaume de Paris. Et pareil les quatre figures des coins de la Tour Saint-Jacques la Boucherie certains voient de hiéroglyphes de Nicolas Flamel

"bien qu'il soit mort en 1417 et que la tour n'a été commencée qu'un 1468 ni le bœuf, ni l'aigle ni le lion posés qu'en 1526."

Donc Flamel a pas pu construire la tour, mais surtout que juste le tétramorphe qui est décrit dans le livre d'Ezechiel (I.1-14) qui a été repris dans l'Apocalypse de Jean (IV.7-8), les quatre vivants : un bœuf, un aigle, un homme et un lion, et qui au fil du temps viendront à représenter les quatre évangélistes. Donc oui c'est un symbole ancien, de la Bible hébraïque, qui a été repris par les chrétiens, mais si vous partez avec cette idée bien sûr que vous pouvez y trouver la pierre philosophale.

Un relié important de ces idées ça a été Notre-Dame de Paris de Victor Hugo. Si vous l'avez lu, vous vous doutez peut-être qu'il a incorporé de nombreuses sources pour tisser le décor de son Paris tard-médiéval, et dans celles-ci il y avait justement le guide des antiquités parisiennes de Sauval.

Il projette du coup ce tourisme alchimique dans le passé pour l'attribuer à Claude Frolo. On voit ainsi Frolo méditer sur la signification alchimique du monument funéraire de Nicolas Flamel et de sa femme au cimetière des Innocents, et quand il est secrètement visité par le roi la nuit, on voit que sa passion pour l'alchimie est complètement exclusive, au point de rejeter les autres sciences de l'époque :

"Je ne crois pas à la médecine. Je ne crois pas à l'astrologie.

— Vous voyez bien qu'il est fou, Il ne croit pas à l'astrologie !"

Genre il cherche la vérité uniquement dans l'alchimie et il promet à son visiteur qu'il lui apprendra la signification ésotérique des sculptures de Notre-Dame.

Et même si Frolo est pas spécialement un personnage euh positif, c'est ironiquement en partie à cause de Victor Hugo, que ce genre de touriste alchimique existe encore aujourd'hui. Ils prennent des images qui ont une signification chrétienne parfaitement standard et ils font des sauts périlleux rhétoriques jusqu'à tomber sur des trucs alchimiques. Parce qu'ils sont trop intelligents trop exceptionnels pour le symbolisme chrétien ils sont obligés de creuser et sortir un sens plus profond. Et ce sens ils le connaissaient déjà parce qu'ils ont passé des années à se mettre le cerveau dans une boîte jusqu'à ne plus rien voir d'autre, ne plus accepter qu'il y ait d'autres symbolismes dans le monde. Le monde entier est un tableau destiné à leur lecture, et il n'y qu'eux, eux seuls, qui peuvent le décrypter.

Donc je n'accuse pas Max Derrat de tout ça il m'a l'air beaucoup plus ouvert que ça mais ça m'a permis de me servir de sa vidéo comme tremplin pour parler de cette tendance là.

Du coup pour les commentaires énervé je pensais qu'on pouvait faire une espèce de — de triangles genre les fans de Dark Souls vous attaquez les fans d'Evangelion, les fans d'Evangelion vous attaquez les alchimistes et les alchimistes vous attaquez les fans de Dark Souls comme ça enfin un ouroboros de commentaire et puis les fans du Monomythe du coup je pense vous pouvez faire la cuillère à crème peut-être.

Donc voilà c'est la fin de cette quatrième partie sur de cette série sur Dark Souls et les analyses qui essaient d'incorporer des trucs mythologique religieux dans leur analyse de Dark Souls.

Au moment où je filme ça je sais pas c'était un très bon investissement de mon temps je pense que ça va surtout énerver un peu tous les fans des différents trucs qu'on a abordé là dedans. Dark Souls ce n'est pas forcément un mauvais choix parce qu'à la fois c'est très compliqué donc je suis sûr que j'ai des trucs qui étaient faux mais aussi justement comme le lore est beaucoup plus spéculatifs c'est plus facile d'argumenter dans un sens ou dans l'autre et donc de dire oh c'est juste mon interprétation.

Alors qu'il y a d'autres trucs où le canon est beaucoup plus clair et donc ce sera probablement pas les seuls qui sont énervés mais on a un peu l'habitude sur cette chaîne, ça nous changera.

Si vous regardez cette vidéo et que vous dites que vous avez marre de ces vlogs et que vous préféreriez avoir la partie 2 du Mythe Indo-Européen, si cette vidéo est sortie ça veut dire que le tournage du Mythe Indo-Européen 2 a été fait et que je suis donc perdu dans les méandres du montage et qui va me prendre quand même un bon moment mais c'est en route, trois ans et demi après le Mythe Indo-Européen 1 on va avoir la suite comme on l'a promis.

Donc voilà on aimerait faire plus de vidéos mais ça reste toujours un peu difficile je veux dire moi avec la pandémie je me suis peut-être que ça va nous faire gagner du temps on va pouvoir avoir du temps pour faire des trucs en fait non mon job était trop essentiel pour ça apparemment donc j'ai jamais été confinés je continue à aller bosser tous les jours j'ai même pu commencer un autre job en parallèle de celui là donc j'ai pas eu beaucoup plus de temps c'était même fait le contraire quoi.

Et puis aussi des projets vidéo qui ont capoté à cause de ça.

Genre on avait promis une vidéo sur la chasse aux sorcières la sorcellerie et cetera et du coup c'est une vidéo qui a impliqué qu'on allait filmer sur place on allait se déplacer notamment en valais aller voir les lieux des premières chasses aux sorcières vraiment filmer sur place on avait des interviews qui étaient planifiés avec des gens puis bien sûr ben là les périodes de tournage tombaient au pire moment de cet automne.

Et puis on voulait refaire justement des conférences en live passer l'occasion de rencontrer un peu le public c'est l'occasion de aussi de liquider un sujet de façon un peu moins polie que pour une vidéo donc un peu comme ces vlogs ça permet justement de de traiter des sujets sans forcément investir les 50 heures de montage derrière. Et bah comme vous devinez ça va pas être possible avant un moment.

En tout cas on reste content de lire vos commentaires d'échanger avec vous on est très satisfaits de notre petite fanbase qu'on s'est construite au fil du temps notre petite garde prétorienne relativement militante.

En tout cas c'est avec un peu de retard que je vous souhaite une bonne année ou en tout cas la meilleure année possible c'est peut-être un petit peu plus prudent et j'espère qu'on vous retrouve tout bientôt avec plein de vidéos à tout bientôt.

[banjo]